



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 1993 - 2000

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Pengaruh Metode *Blended Learning* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Abroto^{1✉}, Maemonah², Nelsa Putri Ayu³

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : ahmadabroto05@gmail.com¹, maimunah@uin-suka.ac.id², nelsaputriayu@gmail.com³

Abstrak

Untuk menjadi seorang guru yang profesional ialah keniscayaan yang wajib diwujudkan. Ada cukup banyak guru profesional namun tidak memiliki kemampuan pedagogis yang baik. Kemampuan pedagogis diantaranya kemampuan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; (1) terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa melalui pembelajaran *blended learning* dibandingkan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional, (2) terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan pembelajaran *blended learning* dibandingkan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional, (3) ada peningkatan motivasi belajar siswa dari penerapan pembelajaran *blended learning* (4) ada peningkatan hasil belajar siswa akibat penerapan pembelajaran *blended learning*. Saran dan masukan hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran TIK, sebagai bahan masukan untuk peningkatan mutu pendidikan di tingkat SD/MI dengan model pembelajaran *blended learning*; dan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya tentang pembelajaran *blended learning* Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru untuk membuat sebuah inovasi dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan penggunaan strategi dan model pembelajaran.

Kata Kunci: Metode, *Blended Learning*, Motivasi Belajar.

Abstract

To be a professional teacher is a necessity that must be realized. There are quite many professional teachers but do not have good pedagogical abilities. Pedagogical abilities include the ability to organize educational learning, utilize information and communication technology for learning purposes. This study aims to determine: Based on the results of hypothesis testing and research results, it can be concluded as follows; (1) there are differences in learning motivation between students through blended learning compared to students taught conventional learning, (2) there are differences in learning outcomes between students taught blended learning compared to students taught conventional learning, (3) there is an increase in students' learning motivation from the application of blended learning (4) there is an increase in student learning outcomes due to the application of blended learning. Suggestions and inputs from the results of this study are expected to improve the quality of ICT learning, as input for improving the quality of education at the SD/MI level with the blended learning model; and as reference material for further research on blended learning. Along with the development of science and technology, it requires teachers to make an innovation in teaching and learning activities, one of which is the use of learning strategies and models.

Keywords: Method, *Blended Learning*, Motivational Learning.

Copyright (c) 2021 Abroto, Maemonah, Nelsa Putri Ayu

✉ Corresponding author:

Email : ahmadabroto05@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.703>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3 No 5 Tahun 2021
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yaitu tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan khusus mengarah ke tiga ranah SPOK apektif, psikomotorik, serta kognitif (Mulyana n.d.). Guru harus dapat melakukan pembaharuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang efektif diperlukan adanya motivasi belajar yang tinggi untuk memotivasi siswa agar berhasil dalam belajar, oleh karena itu diperlukan suatu media. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. (Wahyuningtyas and Sulasmono 2020, 24) Dalam masa pandemi ini, guru dan berbagai kalangan lainnya yang terlibat dalam dunia pendidikan mencari haluan baru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan sebelum masa-masa belajar dari rumah. Tren media online tentu merupakan alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi. Meski terdapat media online khususnya penggunaan sosial media yang sudah akrab dengan masyarakat, tidak menjamin pelaksanaan daring bisa berjalan dengan mulus. Berbagai hambatan juga sering muncul dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dan ini kembali mendorong guru untuk terus berinovasi dengan berbagai pilihan alternatif agar proses pembelajaran terus berlangsung. Pembelajaran daring ini memang berperan besar dan bermanfaat dalam terlaksananya proses pembelajaran dan layanan pendidikan selama masa pandemi yakni sesuai tujuan dua surat edaran Kemendikbud di atas. Namun, juga tidak dipungkiri terdapat banyak kekurangan yang perlu dibenahi agar cita-cita pendidikan sesuai harapan (Kutsiyyah 2021, :1461).

Teknologi mulai digunakan dalam pendidikan, karena masyarakat percaya bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, berbagai produk dan media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan, sehingga dapat diciptakan hal-hal baru dalam teknologi yang dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan (Abroto, Prastowo, and Anantama 2021, :1633). Teknologi digital era saat ini telah banyak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran lembaga pendidikan. Karena teknologi digital digunakan sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. (Nelsa Putri Ayu, Aninditya Sri Nugraheni n.d., 2) Mengingat pentingnya proses pembelajaran, teknologi yang ada dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk menciptakan media, strategi, dan model pembelajaran yang beragam dan lebih menarik. Oleh karena itu, perlu adanya solusi yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar yaitu blended learning yang dapat dijadikan sebagai saran untuk meningkatkan pembelajaran, karena metode blended learning cocok untuk pembelajaran jarak jauh Covid-19. (Widyasari and Rafsanjani 2021, :856)

Dalam proses pembelajaran guru adalah sebagai fasilitator dan motivator untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak. (Aulina 2018, :2). Guru juga harus banyak strategi dan model media di dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik ada beberapa Alasan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar adalah: makna, demonstratif, komunikasi terbuka, prasyarat, kebaruan, latihan/latihan aktif dan bermakna, latihan tersegmentasi, secara sistematis mengurangi paksaan belajar dan kondisi yang menyenangkan. Salah satu faktor yang dapat mendorong motivasi belajar siswa adalah kebaruan (hal-hal baru). Sesuatu yang belum pernah di lihat sebelumnya akan memengaruhi perhatian atau ketertarikan peserta didik contoh seorang guru membuat gaya baru atau media baru dalam pembelajaran tentu itu akan menjadi daya tarik tersendiri buat siswa yang belum pernah di lihat sebelumnya lebih menarik perhatian mereka untuk belajar (Indriani 2019: 841).

Untuk menjadi seorang guru yang profesional ialah suatu harapan setiap guru. Banyak guru profesional tetapi juga tidak memiliki kemampuan pedagogis yang bagus. Kemampuan pedagogis meliputi jugaskil dlaam

membuat suasana yang menarik dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran dan memfasilitasi pengembangan potensi siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu kebutuhan akan kemampuan guru dalam menggabungkan berbagai sumber bahan belajar, penguasaan materi yang runtun penggunaan metode yang tepat diperlukan. Menurut American Heritage Dictionary, belajar adalah proses untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman atau penguasaan melalui pengalaman atau studi (Muro and Jeffrey 2008, 330). Dengan belajar juga siswa dapat membangkitkan bakat yang peserta didik miliki untuk dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. (Khoirah 2017, 99).

Menurut Husamah di dalam penelitian Arlena karakteristik blended learning ialah sebagai berikut: a) Pembelajaran menyatukan banyak langkah penyampaian materi ajar, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai bahan ajar berbasis teknologi. b) Sebagai suatu gabungan pengajaran langsung atau tatap muka (face-to-face), belajar mandiri dan belajar via online. c) Pembelajaran yang dialami oleh siswa kombinasi efektif dari cara penyampaian dan gaya pembelajaran. d) Pengajaran dan peranan orang tua peserta didik memiliki peran yang tak kalah penting yaitu sebagai pendukung, sedangkan guru atau pengajar sebagai fasilitator. Sedangkan menurut Sharpen karakteristik blended learning ialah : 1) Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, melalui insitusional pendukung lingkungan belajar virtual. 2) perubahan tingkat praktik pembelajaran didukung oleh tahapan proses pembelajaran sampai mendalam. 3) Pandangan global tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran. Dari karakteristik blended learning diatas bisa disimpulkan yaitu proses belajar mengajar dilakukan tatap muka dengan penggunaan teknologi sebagai kekuatan dan pendukung dalam kegiatan belajar. Pembelajaran tatap muka tetap digunakan dalam proses pembelajaran ini, dengan diiringi oleh penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, yang mana proses pembelajaran bisa dilaksanakan tanpa batas ruang dan waktu (Arlena, Effendi, and Sofya 2018, 31).

Problem *Blended Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah yang ada untuk suatu bahan bagi siswa agar bisa belajar dengan cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dari konsep yang esensial dari materi pelajaran. sementara itu menurut Eggen & Kauchak pengertian Problem Based Learning adalah seperangkat model mengajar yang merupakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri. Pembelajaran berbasis *blended learning* bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik pembelajar dalam belajar (Wasis, 2011). *Blended learning* adalah metode pembelajaran yang bisa diterapkan sebagai sesuatu alternatif pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. (Wahyunita and Subroto 2021, :1011) Pembelajaran berbasis blended learning merupakan salah satu pilihan yang baik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar pendidik dan peserta didik dalam proses belajar yang beragam. Kemudian salah satu keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran berbasis blended learning adalah meningkatkan daya tarik pembelajaran. sebab adanya memiliki daya tarik, tentunya siswa akan senang dan merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. dari awalnya tidak menyukai suatu proses pembelajaran akhirnya menjadi suka seperti seseorang yang senang terhadap sesuatu, akan termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga siswa yang biasanya pasif berubah menjadi lebih aktif (Pradnyawati dan Suparta, 2018, 4).

Mc. Donald dalam (Sadirman, mengatakan bahwa motivasi ialah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu: a) Bahwa motivasi itu biasanya diawali dengan terjadinya perubahan energi di dalam diri individu setiap manusia. b) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling* seseorang. c) Motivasi akan dibangkitkan karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan bentuk respons dari suatu tindakan, yaitu tujuan.

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *move*, yang berarti bergerak (*move*). Adanya motivasi belajar harus diupayakan ada dalam diri siswa, dan bila ada hambatan diusahakan pula untuk diminimalisir. Sehingga hasil yang ingin dicapai sebagai hasil dari pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal. (Fadlilah 2020,:4) Dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi kekuatan di dalam diri siswa adalah motivasi itu sendiri yang menumbuhkan rasa keinginan untuk melakukan kegiatan belajar, dengan jaminan kelanjutan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan bisa di peroleh dengan baik (Indriani 2019, 32).

Dari pendapat beberapa ahli, bisa ditarik kesimpulan bahwa motivasi akan muncul karena adanya tujuan yang akan dicapai oleh individu sehingga akan mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas yang nyata agar tercapainya tujuan. (Uno, 2012:23) mengemukakan bahwa motivasi belajar timbul karena 2 faktor : a) Faktor Intrinsik Berupa keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Motivasi intrinsik berisi: (1) Penyesuaian tugas dengan minat, (2) perencanaan yang penuh variasi, (3) umpan balik atas respon siswa, (4) kesempatan respons peserta didik yang aktif, dan (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya. b) Faktor Ekstrinsik, Adanya penghargaan, lingkungan belajar kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi ekstrinsik berisi: (1) penyesuaian tugas dengan minat, (2) perencanaan yang penuh variasi, (3) respon siswa, (4) kesempatan peserta didik yang aktif, (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya, dan (6) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (Arlena, Effendi, and Sofya 2018, 31). Motivasi seperti gravitasi yang tidak bisa dilihat secara visual atau dialami tetapi bisa dilihat efek yang dihasilkan olehnya. Pada kehidupan sehari-hari motivasi memiliki peran yang sangat penting termasuk pada proses pelaksanaan pembelajaran (Syarif 2012, 236).

Adapun indikator dari keinginan pengembangan *blended learning* yaitu untuk membuat sesuatu yang baru yang ada dalam pembelajaran tatap muka dan pembelajaran dalam jaringan, *blended learning* difokuskan dalam membuat pembaruan dari model belajar yang lama menjadi hal yang baru sehingga menimbulkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dijalani oleh mereka. Kemudian hasil akhir yang di harapkan yaitu agar bisa membuat perubahan yang jauh lebih baik untuk menambah pengetahuan meningkatkan siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Penelitian terdahulu membahas *blended learning*, Utari et al. 2020 menyatakan di dalam penelitiannya bahwa sebuah pembelajaran yang di lakukan secara langsung membuat siswa menjadi termotivasi. Tetapi kondisi lingkungan Pendidikan yang juga tak luput dari *social distancing* tidak mendapat izin melakukan pembelajaran formal, maka muncul ide apakah ketika *blended learning* diterapkan secara tatap muka virtual dapat membuat hasil yang memuaskan sebagaimana penelitian sebelumnya. Berdasarkan keuntungan yang telah dipaparkan, *blended learning* efektif untuk bisa diterapkan di era new normal saat ini. (Widyasari and Rafsanjani 2021, 857)

Penelitian ini di harapkan bisa meringankan tugas seorang pendidik untuk membuat metode belajar yang kreatif, inovatif, dan menarik yang bisa membuat belajar dan motivasi siswa bisa meningkat akhirnya bisa mencapai tujuan belajar yang di tetapkan, namun seorang pendidik harus bisa lebih berinovasi lagi saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian siswa akan merasa tertarik dengan pembelajaran yang terus di lakukan dengan pembaruan. Salah satu yang cocok yaitu *blended learning* virtual berbantuan *google meet*, *google classroom* *whatsapp* grup dan banyak media social lainnya yang bisa di dimanfaatkan oleh guru, yang intinya mengarah kepada suatu peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (Quasi Experimental). Menggunakan desain “*pretest-Posttest Non Equivalen Control Group Desain*” penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas IV A

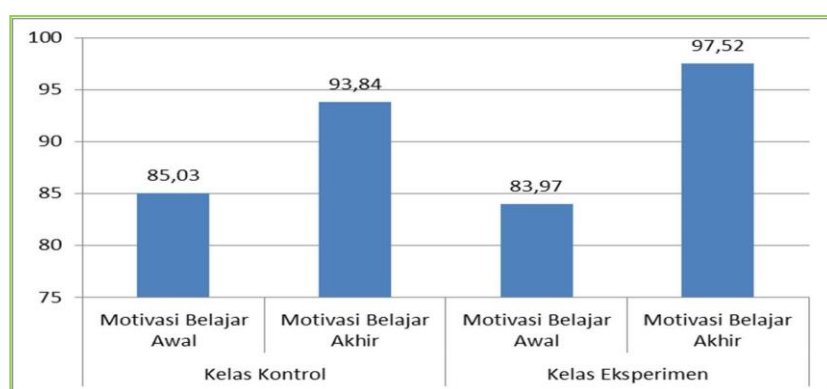
sebanyak 14 siswa dan kelas 1V B sebanyak 16 siswa, kelas 1V A sebagai kelas eksperimen dan kelas 1V B sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, variabel eksperimen dan variabel terikat. Pertama variabel pembelajaran blended learning berbasis LMS, variabel perlakuan untuk kelas kontrol yang digunakan sebagai pembanding, dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Kemudian yang menjadi variabel terikatnya disini adalah motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menerapkan Teknik pengumpulan data yang di terapkan berupa angket dan tes tertulis. Validitas instrumen yang di ambil dalam penelitian ini yaitu validitas *rational judgement* yaitu mengkonsultasikan instrumen yang telah di rancang pada ahli yaitu dosen pembimbing Setelah dikonsultasikan dan dinyatakan layak memenuhi syarat, maka selanjutnya dilakukan uji coba di lapangan untuk mendapatkan validitas konstruknya. Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruk dilakukan dengan analisis factor.

Selanjutnya teknik analisis data yang di terapkan yaitu pertama: (1) pengujian persyaratan analisis dengan uji normalitas dengan 374 Jurnal Pendidikan 3, November 2012 menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk uji homogenitas dilakukan dengan uji Levene test, dan (2) uji hipotesis dalam penelitian ini untuk hipotesis 1 dan 2 menggunakan uji F anova untuk hipotesis 3 dan 4 menggunakan *paired samples t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

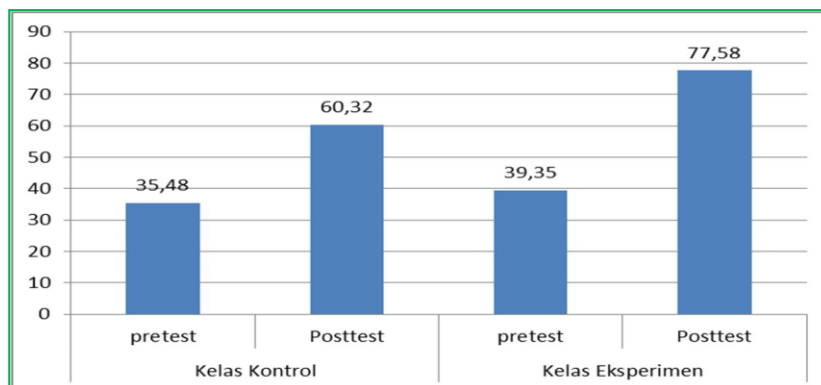
Hasil hipotesis 1 dalam jenjang signifikansi 0,09 maka dapat di peroleh adanya perbedaan antara motivasi belajar peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran *blended learning* sedangkan peserta didik dalam pembelajaran konvensional mengalami perbedaan. Diperoleh nilai F hitung 7,650 dan lebih besar dari nilai F tabel 5,102 kemudian pada taraf signifikansi yaitu (P) 0,020 lebih kecil dari (α) 0,10. Rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 15,78. Rata-rata skor motivasi belajar kelas kontrol sebesar 9,51. Adapun jumlah rata-rata motivasi belajar peserta didik setelah pembelajaran berlangsung jauh lebih besar jika dibanding dengan nilai rata-rata nilai motivasi belajar peserta didik sebelum pembelajaran. Maka dapat di simpulkan perbedaan rata-rata peningkatan skor motivasi belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 5,60.



Gambar 1. Perbedaan Rata-Rata Motivasi Belajar Awal dan Akhir pada Kedua Kelas

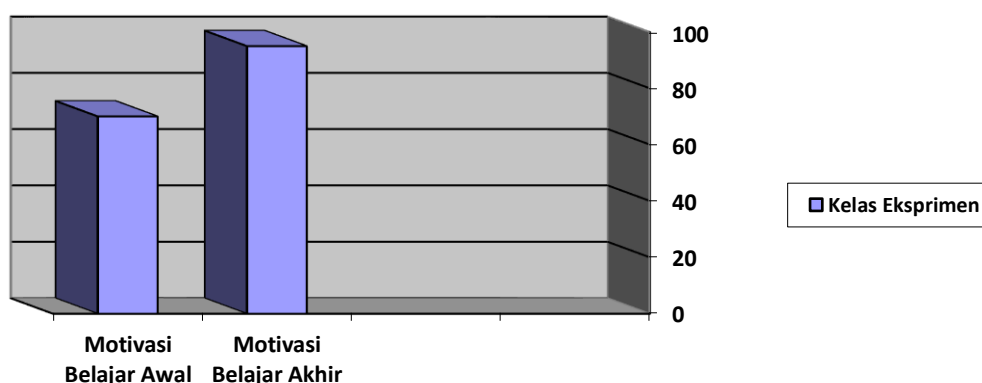
Hasil hipotesis 2 Melalui hipotesis ini dapat di ambil rata-rata adanya perbedaan yang jauh dari hasil belajar antara peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *blended learning* jika dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Diperoleh nilai F hitung yaitu 38,680 yaitu lebih besar dari nilai F tabel yaitu 5,102 sedangkan di dalam taraf signifikansi (P) yaitu diperoleh sebesar $0,020 < (\alpha) 0,10$. Sedangkan nilai rata-rata dari hasil belajar kelas eksperimen setelah menggunakan model *blended learning* dalam pembelajaran lebih tinggi dibanding rata-rata skor hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun jumlah Perbedaan rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen yaitu sebesar 40,33, kemudian rata-rata nilai dari hasil belajar kelas kontrol

yaitu sebesar 15,94. Perbedaan rata-rata peningkatan skor hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 25,34. Untuk lebih jelas maka rata-rata peningkatan skor hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Gambar berikut:



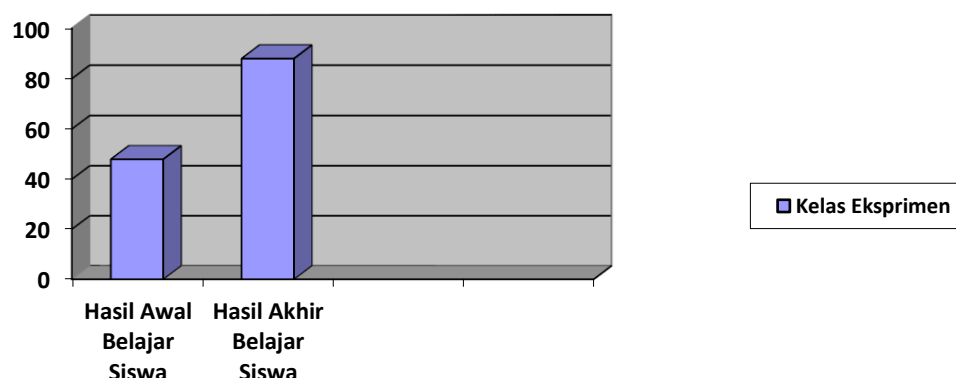
Gambar 2. Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

Hasil hipotesis 3 Dalam nilai signifikansi 0,09 adanya perubahan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan pembelajaran *blended learning*. Yang mana diperoleh nilai (t) yaitu 8,904 lebih kecil dari nilai (t) 3,574 kemudian pada level signifikansi (P) yaitu sebesar $0,015 < (\alpha) 0,25$. Sedangkan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik jika di lihat sebelum di terapkan pembelajaran *blended learning* yaitu sebesar 70,87. Kemudian sesudah peserta didik dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, maka motivasi belajar peserta didik diukur kembali dan dapat diambil nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik 95,50 dari data tadi dapat di Tarik kesimpulan adanya peningkatan rata-rata yaitu sebesar 25,98. Peningkatan rata-rata motivasi belajar peserta didik disajikan pada Gambar berikut :



Gambar 3. Rata-Rata Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Blended Learning*

Hasil hipotesis 4 Pada signifikansi 0,09 dapat di ambil rata-rata skor adanya perubahan yang drastis yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *blended learning*. Di senbutkan bahwa nilai t yaitu sebesar 17,532 lebih kecil dari nilai t sebesar 4,588 sedangkan pada tahap level signifikansi (P) yaitu sebesar $0,020 < (\alpha) 0,10$. Jumlah hasil belajar yang diukur sebelum menerapkan model pembelajaran *blended learning* sebesar 40,55. Kemudian sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* sebanyak tiga kali pertemuan, hasil belajar diukur lagi dan diperoleh rata-rata hasil belajar 88,45 yang artinya ada peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 48,90. Untuk gambar penjelas peningkatan rata-rata hasil belajar disajikan dalam bentuk Gambar berikut ini.



Gambar 4. Rata-Rata Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Blended Learning*

KESIMPULAN

Dari paparan di atas dapat diambil kesimpulan dari pengujian hipotesis dan hasil penelitian, yaitu: (1) adanya perbedaan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *blended learning* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional, (2) adanya perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* jika dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional, (3) terdapat perubahan peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran *blended learning* (4) terdapat perubahan peningkatan hasil belajar peserta didik selama menggunakan model pembelajaran *blended learning*.

Dari kesimpulan di atas, peneliti ingin memberikan masukan dan saran kepada pihak yang terkait penelitian ini, pertama untuk para guru teknologi Informasi dan komunikasi disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *blended learning* pada saat melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran yang diampu, karena sudah terbukti adanya perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar yang terjadi bagi peserta didik yang melakukan model pembelajaran *blended learning* dengan peserta didik yang diajarkan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abroto, Abroto, Andi Prastowo, and Raka Anantama. 2021. "Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (3): 1632–38..
- Arlena, Afifah, Z Mawardi Effendi, and Rani Sofya. 2018. "Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Jurusan Pendidikan Ekonomi Fe Unp." *Jurnal Ecogen* 1 (1): 28..
- Aulina, Choirun Nisak. 2018. "Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 (1): 1–12..
- Fadlilah, Azizah Nurul. 2020. "Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 373–84.
- Indriani, Desy. 2019. "Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3: 4.
- Khoiroh, Nikmatul. 2017. "Pengaruh model pembelajaran blended learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 10 (2): 97–110.

- 2000 *Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar – Abroto, Maemonah, Nelsa Putri Ayu*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.703>
- Kutsiyyah, Kutsiyyah. 2021. “Analisis Fenomena Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi (Harapan Menuju Blended Learning).” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3 (4): 1460–69.
- Mulyana, Aina. n.d. “Undang-Undang (Uu) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” *PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN* (blog). Accessed May 31, 2021.
- Muro, M., and P. Jeffrey. 2008. “A Critical Review of the Theory and Application of Social Learning in Participatory Natural Resource Management Processes.” *Journal of Environmental Planning and Management* 51 (3): 325–44.
- Nelsa Putri Ayu, Aninditya Sri Nugraheni. n.d. “Pengembangan Materi Ajar Puisi Menggunakan Media Google Class Room Di Tengah Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar | MODELING: Jurnal Program Studi PGMI.” Accessed June 20, 2021.
- Pradnyawati, Luhde Irin, and I Nengah Suparta. n.d. “Pengaruh Strategi Blended Learning Dalam Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Di Smp K 2 Harapan,” 11.
- Syarif, Izuddin. 2012. “Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2 (2).
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono. 2020. “Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2 (1): 23–27.
- Wahyunita, Ika, and Waspodo Tjipto Subroto. 2021. “Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dengan Pendekatan STEM Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik.” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3 (3): 1010–21..
- Widyasari, Lidya Angie, and Mohamad Arief Rafsanjani. 2021. “Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh?” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3 (3): 854–64.